HARVARD®
Game Tables

We strive to ensure that our products are of the highest quality and free of manufacturing defects or missing parts. However, if you have any problems with your new product,
DO NOT RETURN IT TO THE STORE,
please contact us toll free @:

1-888-996-2729

FAX: 1-866-873-3531

gameroom@escaladesports.com

Or write to:
Escalade Sports
Customer Service Department
P.O. Box 889
Evansville,IN 47706

Please visit our Web site at:

www.escaladesports.com

Please have your date code when inquiring about parts.

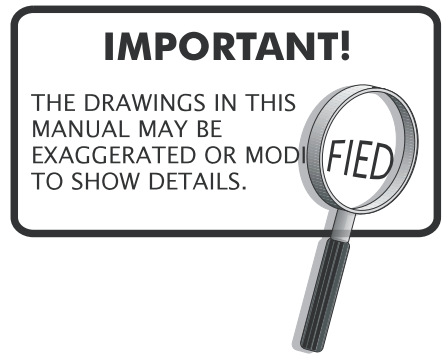
When contacting Escalade Sports please provide your model number, date code (if applicable), and part number if requesting a replacement part. These numbers are located on the product, packaging, and in this owners manual.

Your Model Number G02220W
Date Code: 2 - G02220W - - WS
Purchase Date: _____

PLEASE RETAIN THIS INSTRUCTION MANUAL FOR FUTURE REFERENCE

All Rights Reserved
© 2010 Escalade Sports

IMPORTANT! READ EACH STEP IN THIS MANUAL BEFORE YOU BEGIN THE ASSEMBLY.



TWO ADULTS ARE REQUIRED TO ASSEMBLE THIS 4-IN-1 FLIP-'N-CHANGE TABLE TOP MULTI GAME

Tools Required:

Philips Screwdriver
Furniture Polish and Cloth

An electric screwdriver is helpful in assembly. However, please set at low torque and use extreme caution with an electric screwdriver because you could overtighten the hardware and strip the screws.

Assembly Tips

Make sure you understand the following tips before you begin to assemble your 4-in-1 Flip-'N-Change Table Top Multi Game.

1. Some drawings or images in this manual may not look exactly like your product. Please read and understand the text before starting each assembly step.

⚠ WARNING:

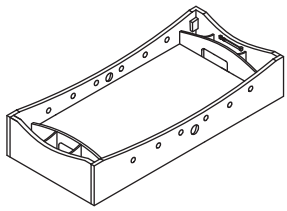
READ AND FOLLOW ALL ASSEMBLY, OPERATION, AND SAFETY INSTRUCTIONS CAREFULLY. AT LEAST TWO ADULTS ARE NEEDED TO PUT THIS 4-IN-1 FLIP-'N-CHANGE TABLE TOP MULTI GAME TOGETHER.

All Rights Reserved
© 2010 Escalade Sports

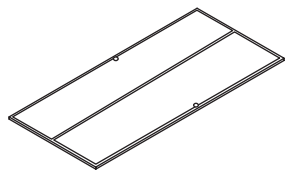
HARDWARE IDENTIFIER
(To Scale)

H1 - 3.5mm x 8mm
Phillips Round
Head Screw (32)

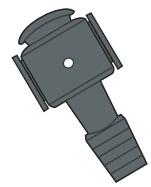
PART IDENTIFIER
(Not To Scale)



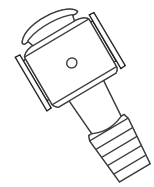
P1 - Soccer / Hockey
Table Cabinet (1)



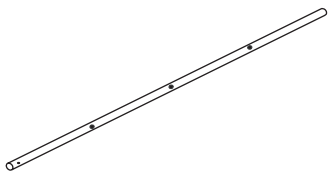
P2 - Table Tennis / Finger
Football Board (1)



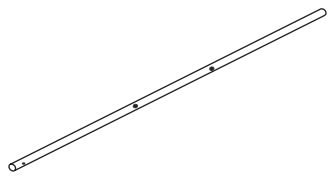
P3 - Black
Player (8)



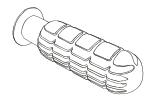
P4 - Ivory
Player (8)



P5 - 3 Player Rod (4)



P6 - 2 Player Rod (2)



P7 - Rod
Handle (6)

P8 - Rod
Bumper (12)

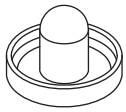
P9 - Rod Washer (12)

P10 - Rod End Cap (6)

WARNING:
CHOKING HAZARD
Small parts.
Not for children under 3 yrs.

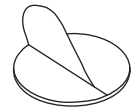
All Rights Reserved
© 2010 Escalade Sports

ACCESSORY IDENTIFIER
(Not To Scale)



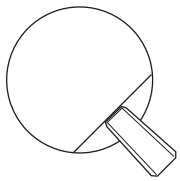
A1 - Red Striker (2)

A2 - Red Puck (2)

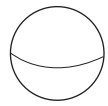


A3 - Striker
Felt Pad (2)

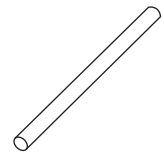
A4 - Soccer Ball (2)



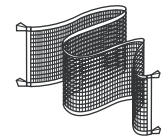
A5R - Red Table Tennis
Paddle (1)
A5B - Blue Table Tennis
Paddle (1)



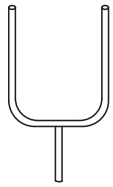
A6 - Table Tennis
Ball (2)



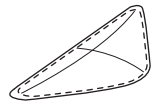
A7 - Table Tennis
Net Post (2)



A8 - Table Tennis
Net (1)



A9 - Goal Post (2)



A10 - Finger Football (2)

WARNING:
CHOKING HAZARD
Small parts.
Not for children under 3 yrs.

All Rights Reserved
© 2010 Escalade Sports

PARTS REQUIRED:

1 pc - **P1** Soccer/Hockey Table Cabinet	4 pcs - **P5** 3 Player Rod	12 pcs - **P9** Rod Washer
8 pcs - **P3** Black Player	2 pcs - **P6** 2 Player Rod	6 pcs - **P10** Rod End Cap
8 pcs - **P4** Ivory Player	6 pcs - **P7** Rod Handle	
	12 pcs - **P8** Rod Bumper	

STEP 1:

First, place Rod Handle **P7** on each Player Rod **P5**/**P6** as shown in **FIGURE 1**.
Please note the location of the dimple that is near one end of each rod. This is the handle end of rod.
Place Rod **P5** into table and Rod Bumper **P8** and Rod Washer **P9** as shown in **FIGURE 2**.
Place the correct number of Ivory Players **P4** onto rods along with another Rod Washer **P9** and Rod Bumper **P8** as shown in **FIGURE 3**.
Then, slide rod through other side of the table. Place Rod End Cap **P10** as shown in **FIGURE 4**.
Be sure to install all players with angle side of player body facing the opposing goal.
Complete other rod installation **P5**/**P6** as shown **FIGURE 5**.
Complete rod installation for other side of table in this same manner. Make sure the handles for the Black Player **P3** go on the opposite side of the table.

FIGURE 1

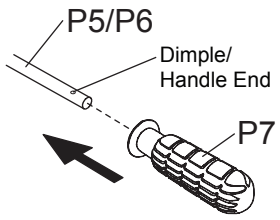


FIGURE 2

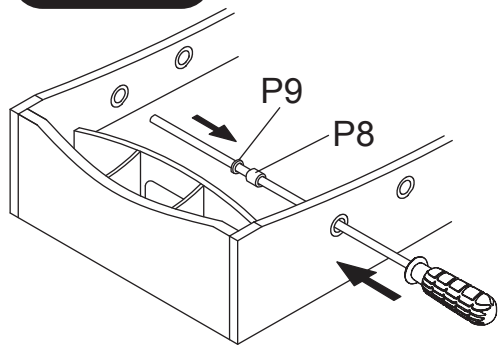


FIGURE 3

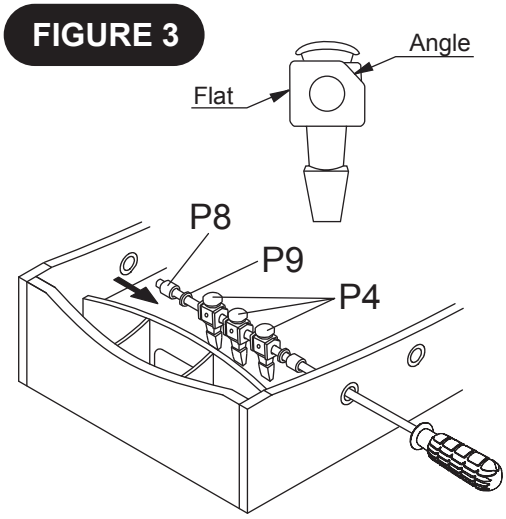
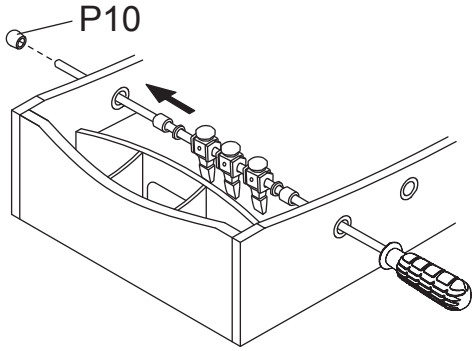


FIGURE 4



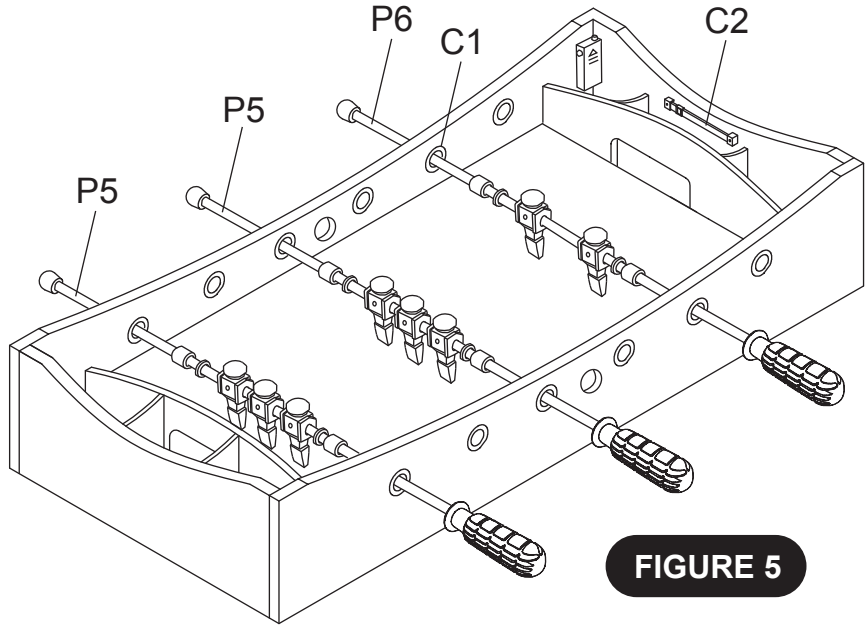
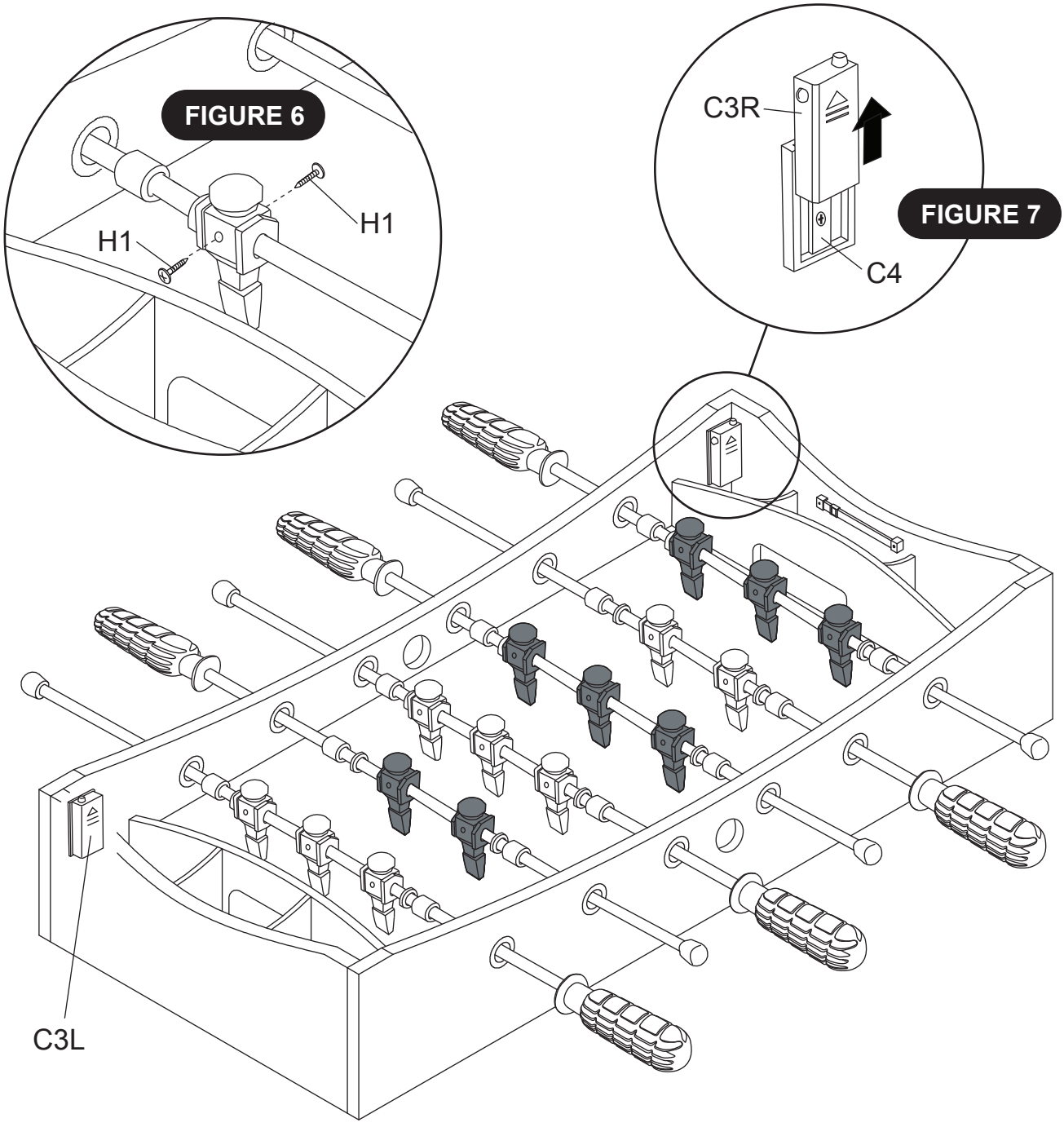


FIGURE 5

All Rights Reserved
© 2010 Escalade Sports

PARTS REQUIRED:
32 pcs - **H1** Phillips Round Head Screw

STEP 2:
Attach Black Players **P3** and Ivory Players **P4** onto Rods using Phillips Round Head Screws **H1** as shown in **FIGURE 6**.
Next, carefully slide open the battery compartment door of each LED playfield light **C3R(Right)** and **C3L(Left)** as shown. Install two "AAA" batteries (not included) into each LED playfield light. Carefully close the battery compartment door and slide each playfield light into it's respective mounting bracket as shown in **FIGURE 7**.



All Rights Reserved
© 2010 Escalade Sports

PARTS REQUIRED:

1 pc - **P2** Table Tennis & Finger Football Board
2 pcs - **A7** Table Tennis Net Post
1 pc - **A8** Table Tennis Net

⚠ WARNING:

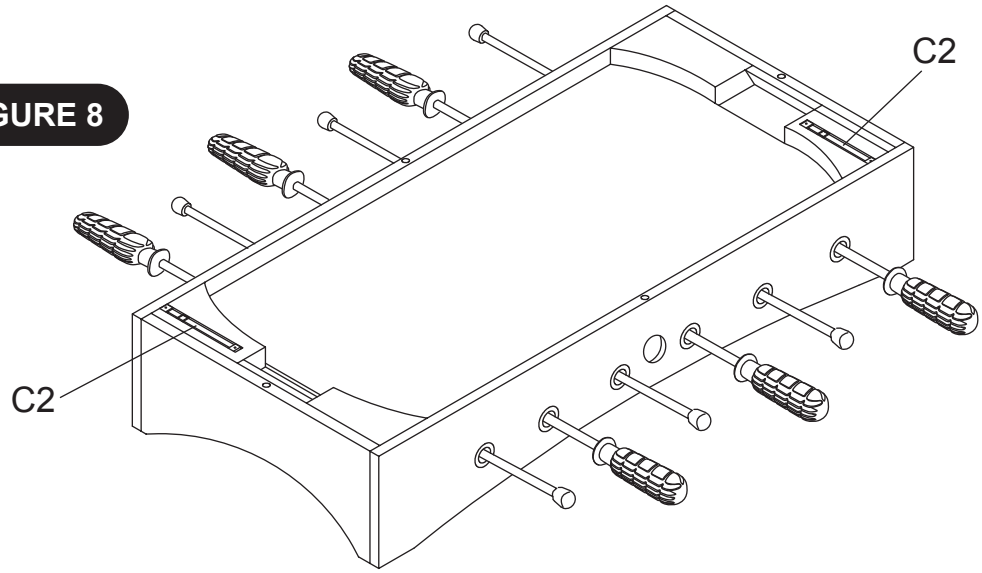
THIS STEP REQUIRES TWO OR MORE ADULTS.

VERY CAREFULLY TURN THE TABLE OVER AND SET IT ON ITS PROPER POSITION. BE CAREFUL, THE RODS WILL SLIDE. DO NOT LIFT THE TABLE BY HOLDING ONTO THE RODS.

STEP 3:

To play Hockey, rotate the table as shown in **FIGURE 8**.

FIGURE 8

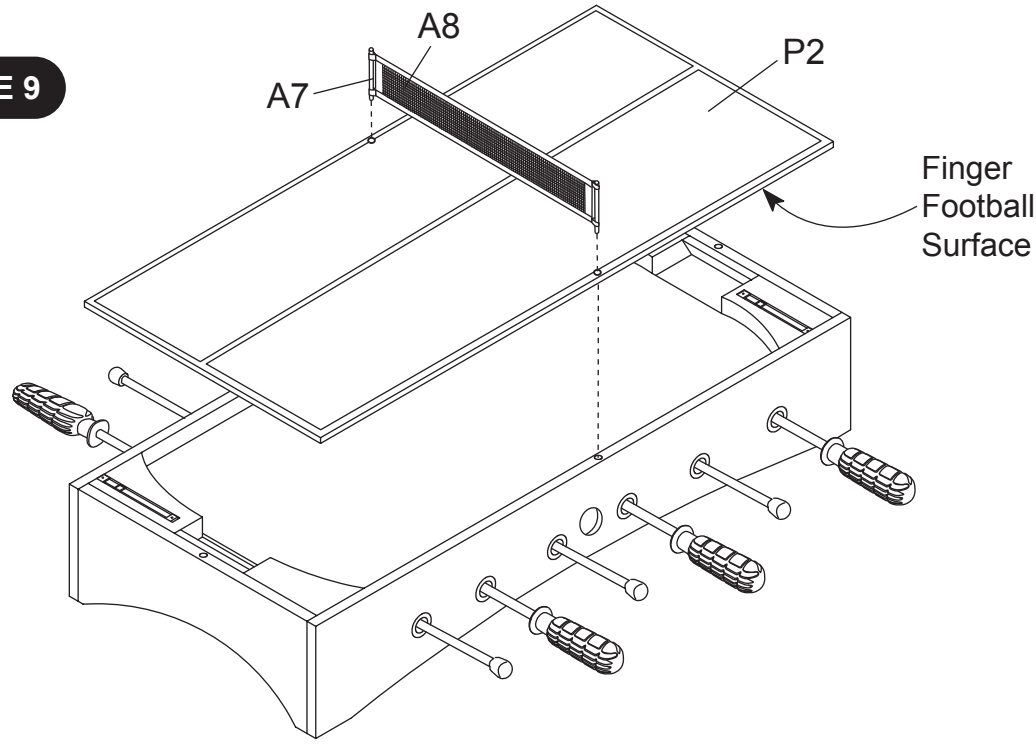


STEP 4:

To play Table Tennis, Place Table Tennis & Finger Football Board **P2** onto top of Hockey Table as shown in **FIGURE 9**.

Insert Table Tennis Net Posts **A7** & Net **A8** on Table Tennis Board as shown in **FIGURE 9**.

FIGURE 9



All Rights Reserved
© 2010 Escalade Sports

PARTS REQUIRED:
2 pcs - **A9** Goal Post

STEP 5:
To play Finger Football, attach Goal Posts **A9** onto the top of Hockey Table as shown in **FIGURE 10**.

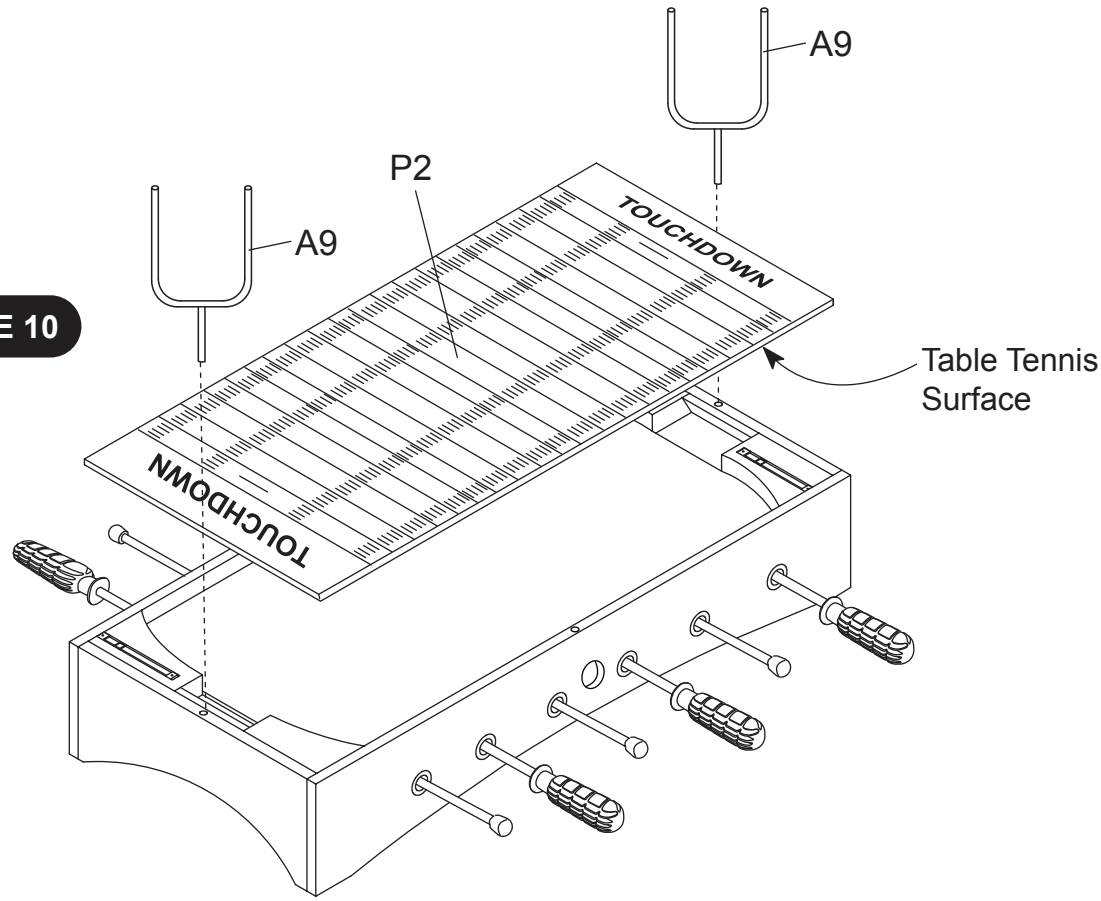


FIGURE 10

All Rights Reserved
© 2010 Escalade Sports

Congratulations! You have now assembled your 4-in-1 Flip-'N-Change Table Top Multi Game. Please note the Care and Use instructions below to ensure many years of trouble free use of your 4-in-1 Flip-'N-Change Table Top Multi Game.

CARE AND USE OF YOUR 4-IN-1 FLIP-'N-CHANGE TABLE TOP MULTI GAME

1. Apply spray furniture polish to a clean cloth and wipe down the playfield to make the pucks slide properly. You may use spray furniture polish to clean all exterior surfaces.
2. This product is intended for **INDOOR** use only.
3. **DO NOT** sit, climb or lean on the table.
4. **DO NOT** drag the table when moving it. This will damage the cabinet.
5. **DO NOT** set drinks on the table.

SOCCER TABLE

The Object of the Game
To be the first team (or player) to score a predetermined number of points or to score the most points in given amount of time.

Scoring
When a ball enters the opposing team's goal, a point is scored. If the ball enters the goal, but bounces back onto the playing surface or leaves the table, it still counts as a goal.

Spinning Rods
Spinning the rods is illegal.

Ball Off the Table
If the ball leaves the playing surface and strikes any object that is not part of the table, it is declared "off the table" and should be put back into play by a serve from the team (or player) that originally served that ball. If the ball rolls into the serving cup and then returns to the playing surface, it is still considered "in play".

Dead Ball
If a ball has completely stopped its motion and cannot be reached by any player figure, it is declared a "dead ball." If the ball is declared dead anywhere else on the playing surface, it should be put back into play by a serve from the team that originally served the ball. If a ball is spinning in place, it is not considered a dead ball.

All Rights Reserved
© 2010 Escalade Sports

TABLE TENNIS

Scoring

The player, or doubles team, who first scores 21 points wins the game. However, you must win by two points so a game could go on to 30-50 points before being decided. A match is usually the best two out of three games, and in international championships, it is best three out of five games. In other words, if you lose the first game it's not the end of the world; winning the next games can make you the winner.

Choice of Ends and Service

Who starts serving and which player gets to stand at which end? You can flip a coin... if you win the flip you can choose to SERVE or RECEIVE from the end you like. After each game you will alternate the ends. Should there be a tie, for instance, one game to one game, the players will change ends after the first player reaches 10 points in the final game.

The Serve

Stand behind your end of the table. Hold the ball in the palm of your free hand and throw the ball straight up in the air. As the ball falls, hit it so it lands on your half of the table, makes one bounce, and lands on the other side of the table. If the serve touches the net, it is a let, and you must serve again. If it touches the net and lands on the floor, you lose a point. If the serve goes into the net, you lose the point. You serve until five points have been scored, and then the other player gets to serve for the next five points. At 20 to 20 (you must win by two points), you alternate the serve after each point.

The Server

The server is the player who starts the game by being the first to put the ball into play.

The Receiver

The receiver is the player who receives the ball from the server and returns it over the net.

If you are the receiver, remember: The ball must not bounce twice on your side of the table and you can hit the ball only once to return it.Try to hit the ball on its highest peak and you will have a better angle hitting it back onto the opponent's side.

If your return touches the net and goes over, it's okay. If it goes into the net, it is bad news! You lose a point. If your return goes over the net but misses the table, bad news again! You lose another point. Should your returning ball touch the edge of the table on your opponent's side, that's great! It's very hard to return an edge ball. As long as the ball hits the edge while dropping, it counts. Should the ball hit the side of the table top, it is not considered an edge ball and will not count.

Win a Point

If the opponent fails to return your shot. Your shot can hit the boundary lines (white lines) on your opponent's side or even the edge of the table and it is legal. Your serve can also hit the edge and it is legal.

If you hit the ball off the table but it lands on you opponent's paddle before it touches the floor or wall. This may seem odd that you can win a point by missing the table, but this rule is to prevent any volley play.

Lose a Point

If when attempting to serve or make a return, you miss the ball.

If you hit the ball into the net, including the top of the net, and it comes back to your side of the table.

If you hit the ball wide or too far so the first bounce hits the floor or the wall.

If you hit the ball before it bounces on your side of the table. No volley is allowed.

If the ball bounces twice on your side of the table before hitting it.

If you move the table or touch the net during play.

Legal Point

It is legal to hit the ball around the side of the net to land the ball on your opponent's side.

All Rights Reserved
© 2010 Escalade Sports

TABLE HOCKEY

The Object of the Game
To score a predetermined number of points or to score the most points in given amount of time.

To Play
Flip a coin to determine who will begin play. Play begins when the puck is placed on the playing surface. Players must hit the puck with the striker and attempt to shoot it into their opponent's goal. One point is awarded when a puck is shot into the opponent's goal.

FINGER FOOTBALL

Set the goal posts at each end of the football field. Slide the football piece down the field by flicking it with your finger. The regular rules of football apply as you try to slide the piece down the field. After scoring a touchdown you must try and kick the extra point through the goal posts. Keep score on a separate sheet of paper.

PRODUCT PARTS LIST

Part#	Description	Qty	Part#	Description	Qty
02220WSH1	3.5mm x 8mm Phillips Round Head Screw	32	02220WSA4	Soccer Ball	2
02220WSP1	Soccer / Hockey Table Cabinet	1	02220WSA5R	Red Table Tennis Paddle	1
02220WSP2	Table Tennis / Finger Football Board	1	02220WSA5B	Blue Table Tennis Paddle	1
02220WSP3	Black Player	8	02220WSA6	Table Tennis Ball	2
02220WSP4	Ivory Player	8	02220WSA7	Table Tennis Net Post	2
02220WSP5	3 Player Rod	4	02220WSA8	Table Tennis Net	1
02220WSP6	2 Player Rod	2	02220WSA9	Goal Post	2
02220WSP7	Rod Handle	6	02220WSA10	Finger Football	2
02220WSP8	Rod Bumper	12	02220WSC1	Rod Bushing	12
02220WSP9	Rod Washer	12	02220WSC2	Manual Scorer	4
02220WSP10	Rod End Cap	6	02220WSC3R	LED Light (Right)	2
02220WSA1	Red Striker	2	02220WSC3L	LED Light (Left)	2
02220WSA2	Red Puck	2	02220WSC4	LED Light Mounting Bracket	4
02220WSA3	Striker Felt Pad	2	02220WSK1	Hardware Kit	1
			02220WSM1	Owners Manual	1

All Rights Reserved
© 2010 Escalade Sports

90 DAY LIMITED WARRANTY

This customer warranty extends to the original owner, on the purchase of any ESCALADE SPORTS Product (hereinafter referred as the "Product").

WARRANTY DURATION: This Product is warranted to the original owner, for a period of 90 days from the original purchase.

WARRANTY COVERAGE:ESCALADE SPORTS warrants to the original owner, this product to be free from defects in material and workmanship when used for the intended purpose under normal use and conditions. THIS WARRANTY IS VOID IF THE PRODUCT HAS BEEN DAMAGED BY ACCIDENT, UNREASONABLE USE, NEGLIGENCE, IMPROPER SERVICE, FAILURE TO FOLLOW INSTRUCTIONS PROVIDED WITH THE PRODUCT OR OTHER CAUSES NOT ARISING OUT OF DEFECTS IN MATERIAL AND WORKMANSHIP.

WARRANTY REPLACEMENT: During the above 90 day warranty period, ESCALADESPORTS shall provide replacement components or replace with a comparable product at our choosing. If product is defective under normal use and proper care, please contact our Customer Service Dept.

1-888-996-2729 / Customer Service Dept.
Or Write us at:
Escalade® Sports, Inc. - P.O. Box 889, Evansville, IN 47706
Attn: Customer Service Dept.
Or E-mail us at:
gameroom@escaladesports.com

Other than shipping requirements, no charge will be made for such replacement of in-warranty products.

WARRANTY DISCLAIMERS: ANY IMPLIED WARRANTIES ARISING OUT OF THIS SALE, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED IN DURATION TO THE ABOVE 90 DAY PERIOD. ESCALADE SPORTS SHALL NOT BE LIABLE FOR LOSS OF USE OF THE PRODUCT OR OTHER CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL COSTS, EXPENSES OR DAMAGES INCURRED BY THE CONSUMER OF ANY OTHER USE.

Some states do not allow the exclusion or limitation of implied warranties or consequential or incidental damages, so the above limitations or exclusions may not apply to you.

LEGAL REMEDIES: This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which may vary from state to state.

All Rights Reserved
© 2010 Escalade Sports

HARVARD®
Game Tables

Nosotros tratamos de asegurarnos que nuestros productos sean de la más alta calidad y libre de problemas, como defectos de fabricación ó partes incompletas. Sin embargo, Si usted tiene algún problema con su producto, por favor

NO LO DEVUELVA A LA TIENDA,

pongase en contacto con nosotros llamando gratis al:

1-888-996-2729

FAX: 1-866-873-3531

gameroom@escaladesports.com

O escriba a:
Escalade Sports
Departamento de Atención al Cliente
P.O. Box 889
Evansville IN 47706

Visite nuestro sitio Web en:

www.escaladesports.com

Por favor tenga el número de modelo cuando solicite partes.

Cuando se ponga en contacto con Escalade Sports,incluya el número de modelo de su producto, el código de la fecha (si lo hubiera) y la referencia de la pieza si solicita una pieza de Sustitución. Encontrará estos números en el producto, el embalaje y este manual de usuario.

Número de modelo: G02220W

Código de fecha: 2 - G02220W - - WS

Fecha de adquisición: _____

CONSERVE ESTE MANUAL DE INSTRUCCIONES PARA REFERENCIA.

Todos los derechos reservados.
© 2010 Escalade Sports

IMPORTANTE! LEA TODOS LOS PASOS DE ESTE MANUAL ANTES DE COMENZAR A ARMAR.

IMPORTANTE!

LOS DIBUJOS DE ESTE MANUAL PUEDEN HABERSE EXAGERADO O MODIFICADO PARA MOSTRAR LOS DETALLES.

SE REQUIEREN DOS ADULTOS PARA ARMAR SU MULTI JUEGO GIRA Y CAMBIA 4 EN 1

Herramientas necesarias:

Desarmador Phillips
Abrillantador para muebles y un paño

Un destornillador eléctrico, puede resultarle muy útil para armar la mesa. Sin embargo, debe usarlo en baja potencia y tener mucho cuidado de no ajustar en exceso y dañar los tornillos.

Consejos de ensamblamiento

Asegúrese de que comprende los siguientes consejos antes de comenzar a armar el Mutli juego 4 en 1.

1. Algunos dibujos o imágenes de este manual puede que no se vean exactamente igual a su producto. Asegúrese de leer y comprender el texto antes de comenzar a armar cada paso.

PRECAUCIÓN:

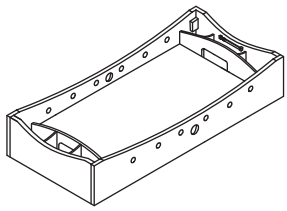
LEA Y SIGA LAS INSTRUCCIONES DE MONTAJE, FUNCIONAMIENTO Y SEGURIDAD ATENTAMENTE. SE REQUIEREN DOS ADULTOS PARA ARMAR EL MUTLI JUEGO 4 EN 1.

Todos los derechos reservados.
© 2010 Escalade Sports

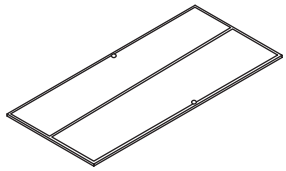
HERRAJES NECESARIOS
(a escala)

H1 - 3.5mm x 8mm
Tornillo de cabeza
redonda phillips (32)

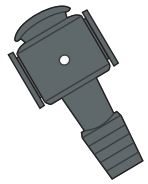
PIEZAS NECESARIAS
(no esta a escala)



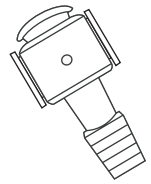
P1 - Mesa de futbolíto
/ hockey (1)



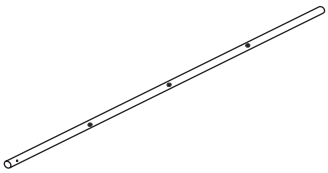
P2 -Tablero de tenis de
mesa / fútbol americano
con los dedos (1)



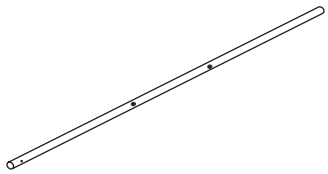
P3 - Jugador
negro (8)



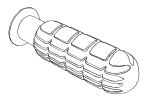
P4 - Jugador
marfil (8)



P5 - Barra para
3 jugadores (4)



P6 - Barra para 2
jugadores (2)



P7 - Mango de
barra (6)

P8 - Tope para
la barra (12)

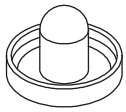
P9 - Arandela para
la barra (12)

P10 - Tapa para
la barra (6)

ADVERTENCIA:
PELIGRO DE ASFIXIA
Piezas pequeñas.
No adecuado para niños
menores de 3 años.

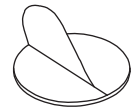
Todos los derechos reservados.
© 2010 Escalade Sports

ACCESORIOS NECESARIOS
(no está a escala)



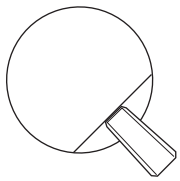
A1 - Mazo rojo (2)

A2 - Disco rojo (2)

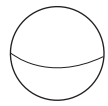


A3 - Base de fieltro para el Mazo (2)

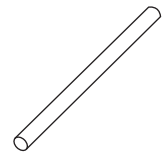
A4 - Balón de fútbol (2)



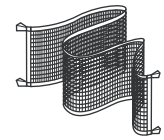
A5R - Raqueta de tenis de mesa-roja (1)
A5B - Raqueta de tenis de mesa-azul (1)



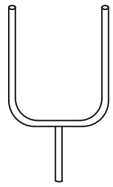
A6 - Pelota de tenis de mesa (2)



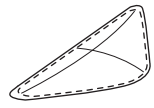
A7 - Poste para red de tenis de mesa (2)



A8 - Red de tenis de mesa (1)



A9 - Portería (2)



A10 - Pelota de fútbol americano con los dedos (2)

ADVERTENCIA:
PELIGRO DE ASFIXIA
Piezas pequeñas.
No adecuado para niños menores de 3 años.

Todos los derechos reservados.
© 2010 Escalade Sports

PIEZAS NECESARIAS:

1 ud - **P1** Mesa de Futbolito/Hockey	2 uds - **P6** Barra para 2 jugadores
8 uds - **P3** Jugador negro	6 uds - **P7** Mango de la barra
8 uds - **P4** Jugador marfil	12 uds - **P8** Tope para la barra
4 uds - **P5** Barra para 3 jugadores	12 uds - **P9** Arandela
	6 uds - **P10** Tapa para la barra

POSA 1:

Coloque los mangos **P7** en cada una de las barras para jugadores **P5/P6**, como se indica en la **FIGURA 1**. La hendidura ubicada en el extremo de cada barra es donde va a ir el mango de la barra. Coloque la barra P5 en la mesa, añadiendo el tope para la barra **P8** y la arandela **P9**, como muestra la **FIGURA 2**.

Inserte el número correcto de jugadores marfil **P4** en las barras, junto con otra arandela y otro tope para la barra, como se indica en la **FIGURA 3**. Introduzca la barra por el otro extremo de la mesa y coloque la tapa **P10** como se indica en la **FIGURA 4**. Tenga en cuenta que los jugadores deben colocarse de forma que la parte inclinada del jugador mire a la portería contraria.

Complete la instalación de la otra barra **P5/P6**, como se indica en la **FIGURA 5**.

Complete la instalación del otro lado de la mesa siguiendo los mismos pasos. Asegúrese de que los mangos de los jugadores negros **P3** se sitúan en el otro lado de la mesa.

FIGURA 1

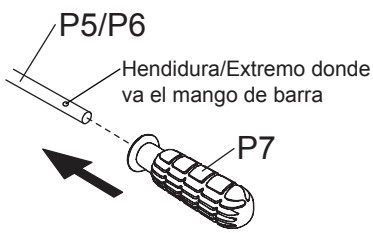


FIGURA 2

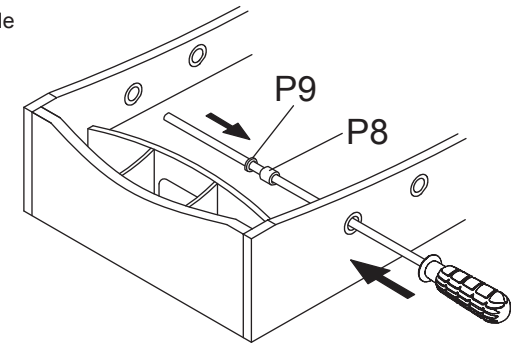


FIGURA 3

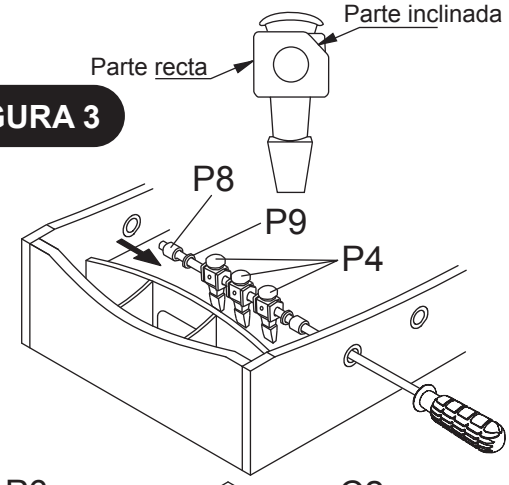
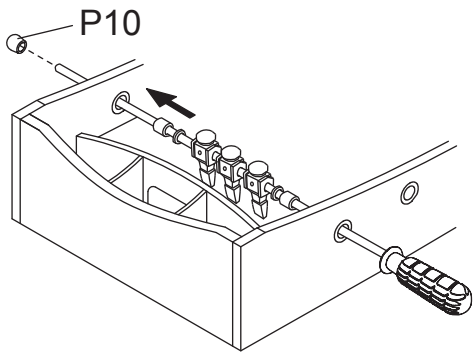


FIGURA 4



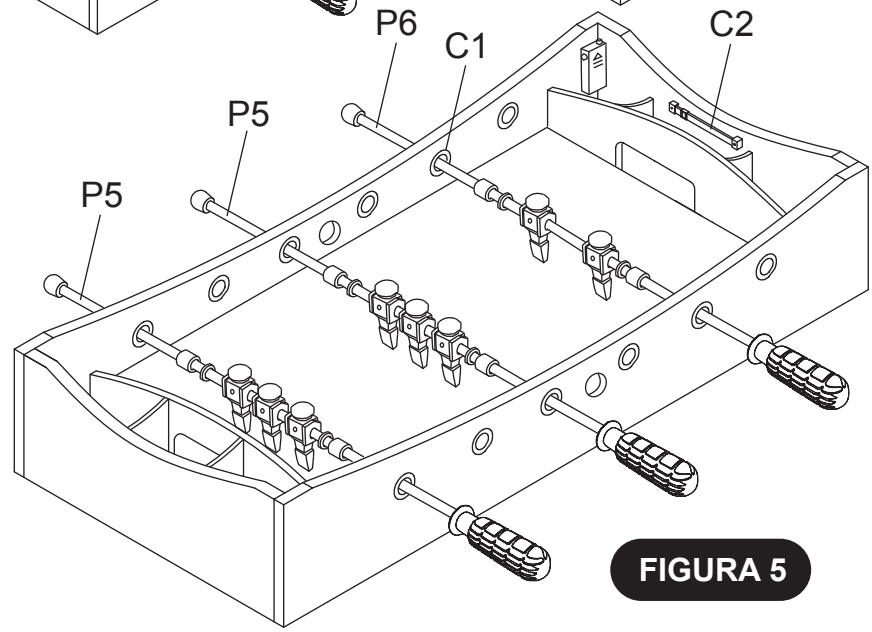
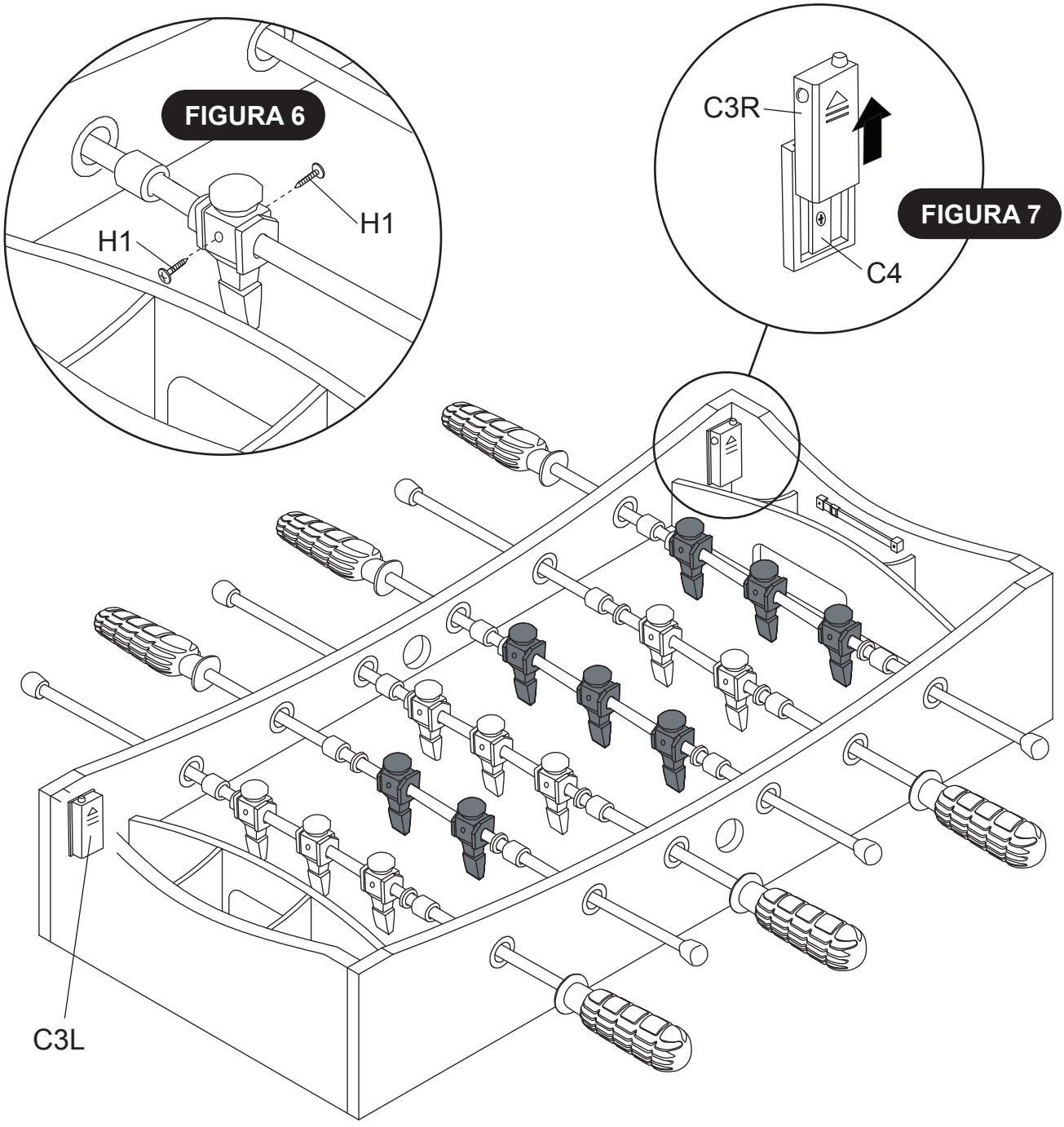


FIGURA 5

Todos los derechos reservados.
© 2010 Escalade Sports

PIEZAS NECESARIAS:
32 uds - **H1** tornillos de cabeza redonda phillips

PASO 2:
Ajuste los jugadores negros **P3** y marfil **P4** en las barras empleando los tornillos de cabeza redonda **H1**, como indica la **FIGURA 6**.
Abra con cuidado la tapa del compartimento de las pilas de cada una de las luces LED del campo de juego **C3R** (**Derecha**) y **C3L** (**Izquierda**), como aparece abajo. Instale dos pilas AAA (no incluidas) en cada una de las luces. Cierre con cuidado el compartimento de la batería y deslice cada una de las luces en su enganche, como se indica en la **FIGURA 7**.



Todos los derechos reservados.
© 2010 Escalade Sports

PIEZAS NECESARIAS:

1 ud - **P2** Tablero de tenis de mesa / fútbol con los dedos
2 uds - **A7** Poste para red de tenis de mesa
1 ud - **A8** Red de tenis de mesa

ADVERTENCIA:

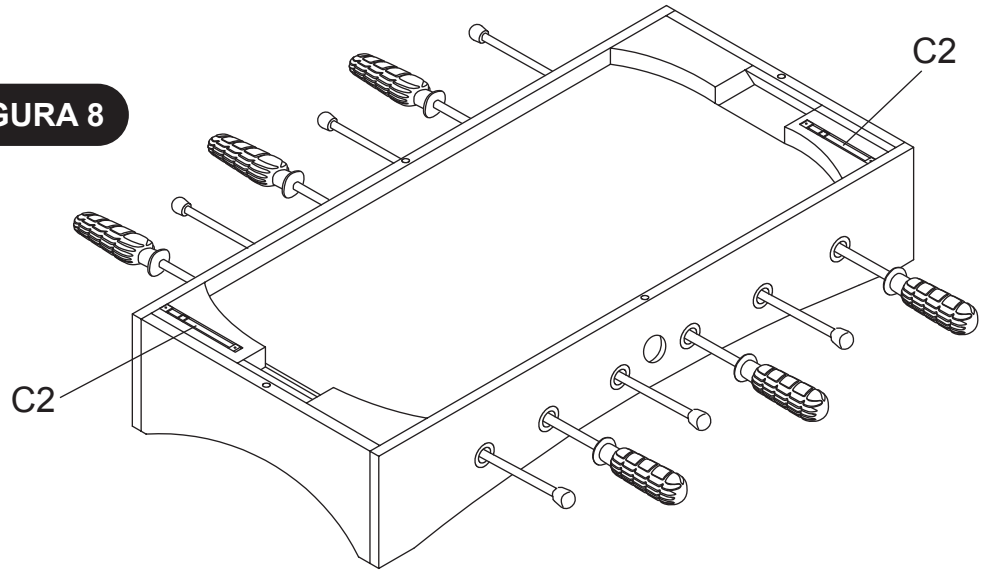
ESTE PASO REQUIERE DOS O MÁS ADULTOS.

PRESTE ATENCION ESPECIAL AL GIRAR LA MESA AL MOMENTO DE COLOCARLA SOBRE LAS PATAS, YA QUE LAS BARRAS PUEDEN DESLIZARSE. NO LEVANTE LA MESA DETENIENDOSE DE LAS BARRAS.

PASO 3:

Para jugar a hockey, gire la mesa como se muestra en la **FIGURA 8**.

FIGURA 8

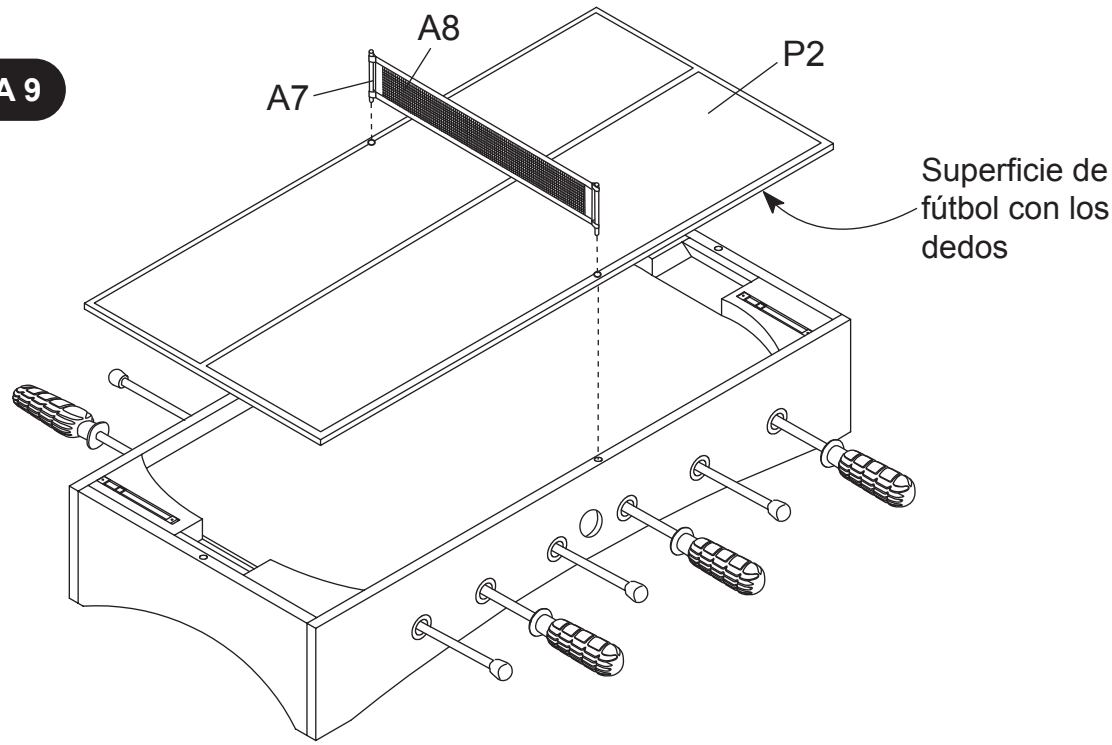


PASO 4:

Para jugar a tenis de mesa, sitúe el tablero de tenis de mesa y fútbol con los dedos **P2** sobre la mesa de hockey, como se muestra en la **FIGURA 9**.

Inserte los postes **A7** y la red de tenis de mesa **A8** sobre el tablero, como se indica en la **FIGURA 9**.

FIGURA 9



Todos los derechos reservados.
© 2010 Escalade Sports

PIEZAS NECESARIAS:
2 uds - **A9** Porterías

PASO 5:
Para jugar a fútbol con los dedos, coloque las porterías **A9** sobre la mesa de hockey, como se muestra en la **FIGURA 10**.

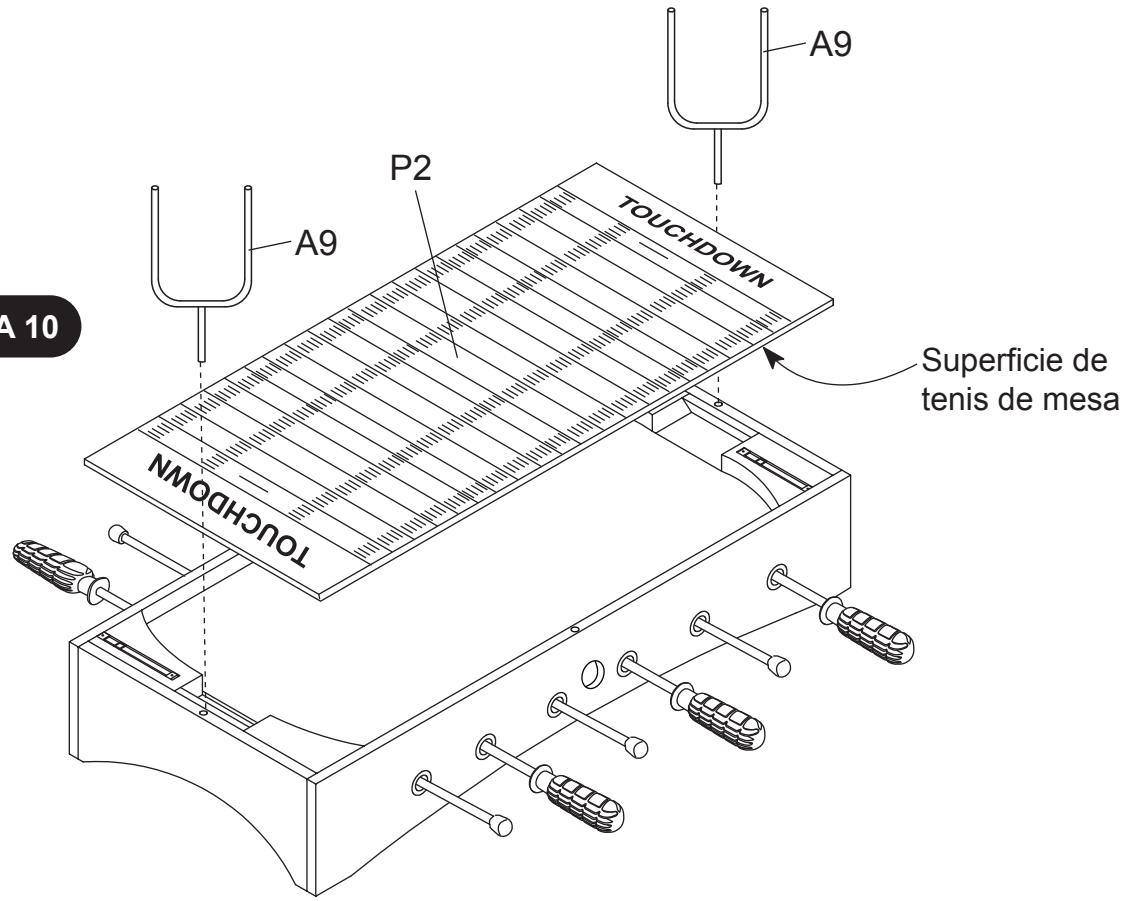


FIGURA 10

Todos los derechos reservados.
© 2010 Escalade Sports

Felicidades! Ahora ha terminado de armar su Multi Juego 4 en 1.
Siga las instrucciones de uso y cuidado siguientes para garantizar que este producto le dure muchos años sin dar problemas.

USO Y CUIDADO DE LA Multi Juego Gira y Juega 4 en 1

1. Aplique spray abrillantador de muebles en un paño y limpie la superficie para garantizar un mejor deslizamiento de los discos. Puede aplicar el mismo producto para abrillantar y limpiar todas las superficies exteriores.
2. Este producto está diseñado para su uso en interiores exclusivamente.
3. **NO** salte,escale ni se balancee sobre la mesa.
4. **NO** arrastre la mini-cancha para moverla
5. **NO** ponga bebidas sobre la mesa.

FUTBOLÍTO

Objetivo del juego
Ser el primer equipo (o jugador) que marque un determinado número de goles o más goles en un espacio de tiempo concreto.

Puntos
Se computará un punto por cada vez que el balón entre en la portería contraria. Si el balón entra en la portería, rebota y regresa a la superficie o se sale de la mesa, seguirá considerándose un gol.

Girar las barras sin control
Está prohibido girar las barras sin control.

Fuera
Si el balón abandona la superficie de juego y golpea algún objeto que no forma parte de la mesa, se declarará “fuera”. El balón volverá a ponerse en juego mediante el saque del equipo (o jugador) en posesión del servicio. Si el balón rueda hasta el agujero de saque y vuelve a la superficie de juego se considerará que el juego continúa.

Balones muertos
Cuando el balón se detiene por completo y no puede ser alcanzado por ninguna de las figuras, se declarará “balón muerto”. Si el balón se declara muerto en cualquier otro lugar de la superficie de juego, se deberá poner en juego mediante saque del equipo en posesión del servicio. Si el balón rueda sobre su eje sin desplazarse, no se considerará balón muerto.

Todos los derechos reservados.
© 2010 Escalade Sports

TENIS DE MESA

Puntuación

El jugador o equipo de dobles que primero marque 21 puntos ganará el juego. Sin embargo, debe ganar con dos puntos de diferencia, por lo que el juego puede continuar hasta los 30-50 puntos antes de decidirse. Un partido se juega por lo general al mejor de tres juegos, y en campeonatos internacionales, se decide al mejor de cinco. En otras palabras, no se acaba el mundo por perder el primer juego, ya que ganar los siguientes puede darle la victoria.

Elección de extremo y servicio

Qué jugador inicia el juego y quién se coloca a cada extremo de la mesa? Lo puede decidir lanzando una moneda: el ganador decidirá si prefiere elegir servicio o elegir lugar. Después de cada juego, las posiciones se cambiarán. En caso de empate, por ejemplo, 1 juego a 1 juego, los jugadores cambiarán de lado cuando uno de ellos alcance 10 puntos en el último juego.

El servicio

Sitúese ante la mesa. Coloque la bola sobre la palma de la mano libre y láncela hacia arriba. Golpee la bola mientras cae de forma que aterrice en su mitad de la mesa, bote una vez y vuelva a aterrizar en la mitad contraria de la mesa. Si la bola toca la red durante el servicio, se considerará media y el servicio deberá repetirse. Si la bola toca la red y aterriza en el suelo, perderá un punto. Si el servicio va directo a la red, perderá también un punto. Cada jugador tendrá el servicio hasta que se marquen cinco puntos, y el servicio se alternará cuando se marquen los cinco siguientes. En los 20 a 20 (debe ganar con dos puntos de diferencia) el servicio se alternará a cada punto.

El jugador en posesión del servicio

El jugador que pone la bola en juego está en posesión del servicio.

El receptor

El jugador que recibe la bola después de que su contrario la ponga en juego es el receptor. Si es usted el receptor, recuerde: la bola no puede botar dos veces en su lado de la mesa y sólo podrá golpearla una sola vez antes de devolverla al campo contrario. Intente golpear la bola en su punto más alto y tendrá un mejor ángulo para devolvérsela a su contrario.

Si la devolución toca la red y pasa al campo contrario, no pasa nada. Si aterriza en la red, malas noticias! Perderá un punto. Si la devolución toca el filo de la mesa al caer, será válido. En caso de que la bola golpe el lateral del tablero de la mesa no se considerará que ha tocado el filo, y por lo tanto no se contará como válido.

Ganar un punto

Si su oponente no logra devolver la bola. El disparo puede tocar las líneas blancas de separación del campo de su oponente o incluso el filo de la mesa. Está permitido que la bola roce el filo tras el servicio.

Si golpea la pelota y la lanza fuera de la mesa, pero logra que aterrice en la pala de su contrario antes de caer al suelo. Puede sonar extraño que sea capaz de apuntarse un tanto sin darle a la mesa, pero el objetivo de esta regla es evitar las voleas.

Pierde un punto

Si no logra golpear la bola al sacar o al intentar devolverla.
Si lanza la bola contra la red, incluida la parte superior de la misma, y vuelve a su parte de la mesa.
Si lanza la bola demasiado lejos y bota en el suelo o en la pared.
Si golpea la bola antes de que bote en su lado de la mesa. No están permitidas las voleas.
Si la bola bota dos veces en su lado de la mesa antes de golpearla.
Si mueves la mesa o tocas la red durante el juego.

Punto legal

Es legal golpear la bola alrededor del lateral de la red para hacerla aterrizar en el campo contrario.

Todos los derechos reservados.
© 2010 Escalade Sports

HOCKEY DE MESA

Objetivo del juego
Marcar un número determinado de puntos o el mayor número de puntos en un espacio de tiempo concreto.

El juego
Lance una moneda para determinar quién comenzará a jugar. El juego se inicia cuando el disco se coloca sobre la superficie de juego. Los jugadores deberán golpear el disco con el Mazo e intentar colarlo en la portería contraria. Cada vez que el disco entra en la portería contraria, se contabilizará un punto.

FUTBOL CON LOS DEDOS

Coloque las porterías a cada extremo del campo de fútbol americano y deslice la pelota a lo largo del campo pegandole con los dedos. Se seguirán las normas del fútbol americano al deslizar la pelota a lo largo del campo. Tras marcar un touchdown deberá intentar conseguir un punto extra colando la pelota entre los postes. Registre la puntuación en una hoja aparte.

LISTA DE COMPONENTES DE ESTE PRODUCTO

Clave#	Descripción	Cant.	Clave#	Descripción	Cant.
02220WSH1	Tornillo de cabeza Redonda Phillips de 3,5mm x 8mm	32	02220WSA4	Balón de fútbol	2
02220WSP1	Mesa de futbolíto / hockey	1	02220WSA5R	Pala de tenis de mesa-roja	1
02220WSP2	Tablero de tenis de mesa / fútbol americano con los dedos	1	02220WSA5B	Pala de tenis de mesa-azul	1
02220WSP3	Jugador negro	8	02220WSA6	Pelota de tenis de mesa	2
02220WSP4	Jugador marfil	8	02220WSA7	Postes para la red	2
02220WSP5	Barra para 3 jugadores	4	02220WSA8	Red de tenis de mesa	1
02220WSP6	Barra para 2 jugadores	2	02220WSA9	Porterías	2
02220WSP7	Mango para barra	6	02220WSA10	Pelota de fútbol americano	2
02220WSP8	Tope para la barra	12	02220WSC1	Bujes de varillas	12
02220WSP9	Arandela	12	02220WSC2	Contador manual	4
02220WSP10	Tapa para la barra	6	02220WSC3R	Luz LED (derecha)	2
02220WSA1	Mazo rojo	2	02220WSC3L	Luz LED (izquierda)	2
02220WSA2	Disco rojo	2	02220WSC4	Enganche para la luz	4
02220WSA3	Base de fieltro para el mazo	2	02220WSK1	Kit de herrajes	1
			02220WSM1	Manual de usuario	1

Todos los derechos reservados.
© 2010 Escalade Sports

GARANTÍA LIMITADA A 90 DÍAS

Esta garantía es válida para la adquisición de cualquier producto ESCALADESPORTS original (en adelante "el Producto").

DURACIÓN DE LA GARANTÍA: Este Producto está garantizado durante un período de 90 días a partir de su adquisición.

COBERTURA DE LA GARANTÍA: ESCALADE SPORTS garantiza al comprador del producto original que cualquier Producto de su fábrica carece de defectos materiales o de fabricación si se utiliza para el fin para el que se han diseñado en condiciones normales y con un uso adecuado. ESTA GARANTÍA SERÁ NULA SI EL PRODUCTO SE HA DAÑADO POR ACCIDENTE, UN USO NO RAZONABLE, NEGLIGENCIA, UNA REPARACIÓN INADECUADA, SI NO SE HAN SEGUIDO LAS INSTRUCCIONES SUMINISTRADAS CON EL PRODUCTO O POR OTRA CAUSA NO DERIVADA DE DEFECTOS MATERIALES O DE FABRICACIÓN DEL PRODUCTO.

ALCANCE DE LA GARANTÍA: Durante ese período de garantía de 90 días, ESCALADESPORTS reparará o sustituirá por un modelo similar, el Producto o componente que se haya demostrado que estaba defectuoso, con un uso normal y un cuidado adecuado, y que nosotros examinemos y confirmemos que no está defectuoso; póngase en contacto con nuestro Departamento de Garantías.

1-888-996-2729 / Dept. Garantías.
O escríbanos a:
Escalade® Sports, Inc. - P.O. Box 889, Evansville, IN 47706
Att: Departamento de Garantías.
O envíenos un correo electrónico a:
gameroom@escaladesports.com

Para la reparación o sustitución de los Productos en garantía, deberá usarse una forma de envío que no sea a cobro revertido. ESCALADE SPORTS recomienda encarecidamente asegurar el Producto por su valor antes de enviarlo.

DESCARGO DE RESPONSABILIDAD: CUALQUIER GARANTÍA IMPLÍCITA QUE SURGA DE ESTA VENTA, INCLUYENDO, ENTRE OTRAS, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE LA VENTA Y LA ADAPTACIÓN PARA UN FIN EN PARTICULAR, SE LIMITA A LA DURACIÓN DEL PERÍODO DE 90 DÍAS CITADO ANTERIORMENTE. ESCALADE SPORTS NO SERÁ RESPONSABLE DE LA IMPOSIBILIDAD DE UTILIZAR EL PRODUCTO NI DE OTROS COSTES INDIRECTOS, GASTOS O DAÑOS CAUSADOS POR EL CLIENTE O POR CUALQUIER OTRO USO.

Algunos estados no permiten la exclusión o limitación de las garantías implícitas o derivadas o los daños incidentales, de modo que las limitaciones citadas no serán de aplicación en ese caso.

RECURSOS LEGALES: Esta garantía le otorga derechos legales específicos, aunque también puede disfrutar de otros derechos que variarán de un estado a otro.

Todos los derechos reservados.
© 2010 Escalade Sports